

Hermenéutica Gráfica

Graphic Hermeneutic

María Álvarez Romero

Universidad de Sevilla, España

Proponemos educar en los valores del arte contemporáneo mediante obras plásticas que requieran de la colaboración del receptor. Perseguimos fomentar que la obra deje de ser intocable y que abandone su pedestal para pasar a formar parte de las expresiones creativas de quien la intervenga. El objetivo principal es invitar a los alumnos a que sean ellos quienes generen la obra artística para que se replanteen sus capacidades creativas. Proponemos utilizar la unión educativa entre arte-juego investigada por Gadamer, la línea psicológica del arte terapéutico de Winnicott y el Arte Relacional de Bourriaud. El proyecto *Hermenéutica gráfica* desarrolla una actividad que se realizó en varias clases educación artística para acercar a los estudiantes el arte contemporáneo. En ella cada participante manipuló subjetivamente una misma impresión figurativa hasta apropiarse de ella. Todas las piezas transformadas se unieron en una animación de formato GIF, produciendo una videocreación colectiva que mostraba en bucle una imagen cada 0'1 segundos. Finalmente esta proyección fue expuesta en la Facultad de Bellas Artes de la US bajo el nombre de todos los alumnos colaboradores.

Descriptor: Arte, Relacional, Educación, Psicología, Colectivo.

We propose to educate in contemporary art values by means of plastic works requesting the collaboration of the observer. We pursue fostering that the work ceases to be untouchable and leaves its pedestal to be part of the creative expressions of who produces it. The main objective is to invite the students to be they themselves those who generate the artistic work in order to reconsider their own creative capacities. We propose to use the educative link between art and games researched by Gadamer, the psychological research line of Winnicott's therapeutic art and Bourriaud's Relational Art. The Project 'Hermeneutica Gráfica' develops an activity which was carried out in several artistic education classrooms to introduce the students to contemporary art. Each participant manipulated subjectively the same figurative impression until getting hold of it. All the transformed pieces were put together in a GIF format animation, producing a collective videocreation that showed an image on a loop every 0,1 seconds. Finally, this projection was exposed at US Faculty of Fine Arts under the name of all the students who collaborated.

Keywords: Art, Relational, Education, Psychology, Collective.

Introducción y contextualización

En algunas ocasiones, la exposición en museos o en galerías parece ser el motor del arte contemporáneo. Este hecho provoca que tienda a verse frío y poco cercano al receptor, uno de los mayores motivos por los que quienes no pertenecen al ámbito artístico tiendan a separarse del mismo. Es una pena que esto ocurra teniendo en cuenta que la capacidad creativa es intrínseca a todas las personas, formen parte o no de esta dinámica museística. El arte puede ser una herramienta capaz de conseguir el crecimiento cultural, de establecer comunicaciones que conecten y beneficien a las personas. Sabemos que merece la pena cultivarlo y tenemos las herramientas educativas para hacerlo.

Arte-Sociedad

Para tratar de la importancia de la educación artística, primero mencionaremos documentos como los postulados de Spencer, centrados en el grafismo como herramienta psicológica, los test de inteligencia de Luquet y Lownfeld, basados en el pensamiento divergente de los niños y las teorías de Piaget, acerca de la plástica como medio de desarrollo psico-motor y sensorio-motor infantil. Esto señalaría a las personas como seres expresivos que necesitan de la creación para poder transmitir sus pensamientos y sentirse realizados en su naturaleza, impulso comunicativo que sin embargo es rechazado por la sociedad actual. Zygmunt Bauman define a nuestra forma de vivir como la *Sociedad Líquida*, basada en el egoísmo y hedonismo. Líquida por ser cambiante, la permisividad y relativismo la caracteriza por tender a centrar su mayor preocupación en no perder el ritmo de los cambios sociales. Ante la aparente imposibilidad de crear hábitos permanentes debidos a este fluir, da la sensación de que en un mundo de carácter empresarial no hay lugar para aquello que no produzca un beneficio inmediato ni muestre su valor en cifras. Tal vez sea el momento de transformar esta homogeneidad mercantilista, para promover la liberación de la expresión creativa persona mediante una metodología artística alternativa como el arte relacional.

Arte-Relacional

En los años noventa dentro del arte contemporáneo, se desarrolló el ámbito interactivo gracias a la difusión de la metodología artística *Estética relacional* de Nicolás Bourriaud. Dirigió junto a Jérôme Sans *Palais de Tokio*, un espacio expositivo en París en el que tiene cabida obras que persiguen romper la línea divisoria entre obra y espectador. En este espacio expositivo se pueden ver obras como *Acqua Alta* de Céleste Boursier-Mougenot, en la que la artista inundó la galería para ofrecer vivir el fenómeno Veneciano de la subida de las aguas de los canales de la ciudad italiana. Otra pieza de dinámica similar es *Decision* de Carsten Höller, celebrada en la Hayward Gallery de Londres, que ofreció el espectador decidir el recorrido del laberinto experiencial que resultó ser el conjunto de la exposición. Ambos artistas, son ejemplos de que este arte relacional que aún continúa en la actualidad, utilizando la participación como factor esencial en la obra y acerca la actividad a la diversión para conseguir la intervención del público.

Arte-Juego

Desgraciadamente, estas obras no suelen ser comprendidas ni aceptadas debido a que solemos mirar el arte como un factor cultural serio, de conceptos trascendentes y alejados del entretenimiento. En el momento en el que el juego hace aparición en la creación o exhibición artística, tendemos a desvalorizarlo sin pararnos a pensar que precisamente puede ser un motor dominante a la hora de la producción de las obras. Para defender que la diversión en el arte es beneficiosa nos apoyamos en Johan Huizinga, quien relaciona al título de su libro *Homo Ludens* con la actualidad. Pretende demostrar que aunque para las personas el juego es una función llena de sentido, el modo con el que se aplica en la posmodernidad provoca que pierda su esencia. Para familiarizarnos con este tipo de arte en todas sus dimensiones. Winnicott va más allá en su libro *Realidad y juego*, concede al juego la labor de remedio terapéutico para las personas que necesiten desarrollarse emocional y sentimentalmente. Para vincular al individuo con su propia personalidad, busca el medio que le permita sentir el papel del creador y demostrarse sí mismo su capacidad artística.

Desarrollo de la experiencia

La propuesta *Hermenéutica gráfica* consta de una acción colectiva que enfatiza el valor que tiene el proceso creativo artístico y lo favorable que resulta compartirlo colectivamente. La intervención busca realizar entre todos los participantes una obra grupal a partir de una misma imagen. Esta propuesta se realiza mediante la manipulación en serie de una misma estampación serigráfica, transformada por varias personas individualmente, siendo dichos participantes quienes se apropian de cada estampación hasta convertirlas en obras de su propiedad. Posteriormente, se reúnen todas en una misma animación de formato GIF y se crea una videoproyección que muestre en bucle cada estampación a 0'1 segundos por imagen. Estas transformaciones pictóricas y gráficas son posteriormente unificadas en un único gif, que en conjunto forma una obra colectiva que muestra a gran velocidad cómo cambia la imagen según los cambios de apariencia que haya tenido.

Conclusiones

Al promover este tipo de trabajo en equipo de alumnos de talleres pictóricos que se inician en las artes plásticas, se desarrolla la práctica artística desde un enfoque más contemporáneo y actual, alejada de las clases academicistas. Aprenden a desenvolverse en una metodología de producción afín a nuestro tiempo, como es el apropiacionismo, que no se basa únicamente en la copia o en el virtuosismo. Podemos afirmar que los alumnos comprenden que el proceso creativo también requiere de un desarrollo conceptual, que para dejar su huella personal deben razonar cómo lograrán reflejarse a sí mismos en la obra. Con esta propuesta hacemos uso de la obra colectiva como método para lograr el enriquecimiento mutuo, se persigue que los alumnos aprendan los unos de los otros y compartan sus métodos expresivos entre sí. Situar el arte como objeto de observación es un error común que limita al impulso creador, debemos intentar dejar atrás esta actitud museística para fomentar la experiencia expresiva que ofrece el arte. Al igual que es importante la historia del arte, es necesario saber compartir los pensamientos y sentimientos a través de la práctica artística. La ejecución plástica colectiva, es un método de trabajo interesante a la hora de realizar acciones interactivas dentro del ámbito educativo.

Referencias

- Bauman, Z. (2002). *Modernidad líquida*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. Buenos Aires: Ed. Adriana Hidalgo.
- Huizinga, J. (2012). *Homo ludens*. Madrid: Ed. Alianza.
- Lowenfeld, V. (1972). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Edit. Kapelusz.
- Luquet, G. H. (1972). *El dibujo infantil*. Barcelona: Edit. A. Redondo.
- Piaget, J. (1994). *La creación del símbolo en el niño*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Winnicott, D. (2008). *Realidad y juego*. Barcelona: Ed. Gedisa.

Anexos



Figura1. Tres fotografías del proceso creativo de Hermenéutica gráfica (autor)
Fuente: Elaboración propia.